

14

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

オキテ破りのビデオゲーム、 過激に登場！



あそびかた



●コイン投入後，スタートボタンを押し，レスラーを選択してください。（対戦相手はコンピューターが選びます。）

●持ち技はレスラー選択時に画面に表示されます。

●技はボタンとレバーで決まります。たとえばドロップキックは（キック）ボタン，パンチは（パンチ）ボタン，ボディスラムは（ホールド）ボタンのあとに（パンチ）ボタンというようにかけます。

●ダメージスターが白のときは，攻撃はできませんが（キック）ボタンで逃げることができます。また体固めされた時も，黄色と白のダメージスターの時は相手をはね返すことができます。

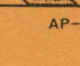


●場外から場内に入る時は，リングサイドに立ち（キック）か（パンチ）ボタンを押してください。

ゲームは３本勝負です。両者リングアウトは，１勝１敗で計算されます。２本取ると次の対戦相手が登場します。

●ボーナス得点●

両者リングアウト	相手がリングアウト	フォール勝ち	2本勝ち取ると
500点	1,000点	2,000点	3,000点



AP−0001

1 PROLOGUE

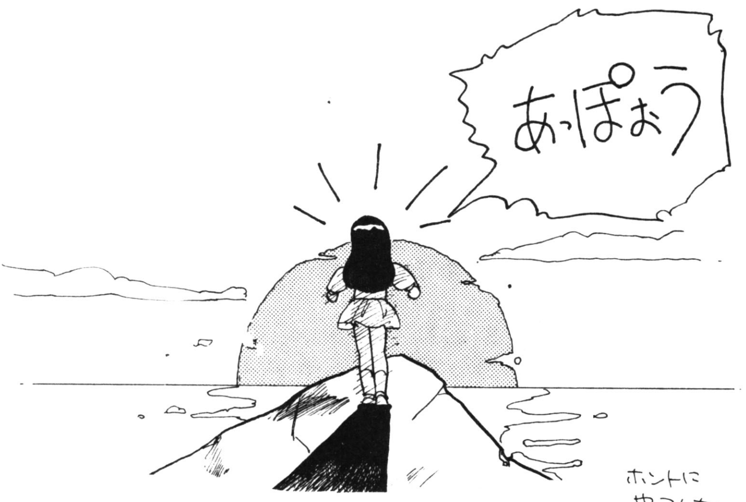
なにを今さら、と思われるでしょうけど
今号は…

APPOOOH

です！

あまりのおもしろさに感動してしまったGFが、総力をあげて製作した「アッポー・マニュアル」。この本を持てば、勇気りんりん・強さ10倍・かわいさ余って憎さ100倍とゆー訳だ。さぁ、みんなで夕陽に向って「あっぽぉう」と叫ぼうではないかっ！

ちまたでは、もう100万一1点が続出していますけど、あなたはやりましたか？
なに、まだ？ぢゃあ、この本を熟読して、すぐさまゲーセンに飛びなさい。
なに、もうやってしまったというあなたっ！もう一回おさらいをしなさい。そうすればアッポーが、美しく楽しく、輝いて見えるでせう。



この本は、VOL．10と同様に8つのパートに分けられています.（筆者の好み）．以下にそれらのパートを示しますので参考までに。

1 **PROLOGUE** ★序　文

2 **BASIC FEAT** ★基本技

3 **PARSONAL FEAT** ★高級技

4 **REVERSE FEAT** ★返し技

5 **PATTERN** for **Winning** ★必勝法

6 **BUGS** ★荒捜し

7 **EPILOGUE** ★結　文

なお、本書に載っている、バグ・テク等はバージョンによっては使用できないものもあります．色々な所で試してみてください．大抵は大丈夫ですが…

2 BASIC FEAT

2ページで大体のプレイ法はわかっていると思うので、ここらで基本技を紹介しよう。 強引じゃ!

1.	ドロップキック	(150 pts)	敵から離れて［キック］
2.	キック	(50 pts)	［キック］
3.	パンチ	(50 pts)	［パンチ］
4.	ボディスラム	(100 pts)	［ホールド］→［パンチ］
5.	ヘッドロック	(100 pts)	［ホールド］→［ホールド］
6.	ニードロップ	(100 pts)	敵が倒れている時［キック］
7.	エルボードロップ	(100 pts)	〃［パンチ］
8.	パイルドライバー	(200 pts)	［ホールド］→［キック］
9.	ブレンバスター	(200 pts)	［ホールド］→［パンチ］ with ［レバー］
10.	バックドロップ	(200 pts)	敵の背後から［ホールド］→［パンチ］ with ［レバー］

注) 9 & 10のレバーは、敵を投げる方に倒す。

1. ドロップキック　(ブッチーとバブ以外)

・いわゆる"とびげり"である。 破壊力が有るのだが、遠くに飛んでしまうので敵の所に行くまでにダメージが回復してしまうのが難である。

2. キック　（全レスラー）

。単なるケリ。　このゲームではこの技でダメージをためていくのだよ。　わっはっはっ（いみなし笑い）

3. パンチ　（ブッチー・バブ以外）

。別名「北斗神拳」.
アッポーでいちばん
けったいな技.
タイミングが難しく、相手
と組み合う直前にする.



4. ボディスラム　（ブッチー以外）

。本当は、ホールドを押さなくてもいい。　組み合った瞬間にパンチを押せばよい。

5. ヘッドロック　（全レスラー）

・かけかたはボディスラムと同様。　レバーをたおせばブルドッキング・ヘッドロックとなる。（→3を見よ。）

6. ニードロップ　（ブッチー・ジャイアンツ以外）

7. エルボードロップ　（バブ・ジャイアンツ以外）



。この2技は、仕上げ技である.
破壊力が少なので、点数かせぎに使われる. ダメージスター（以下D.S）が白または黄の時は、かわされるので注意.

8. パイルドライバー　　（ブッチー以外）

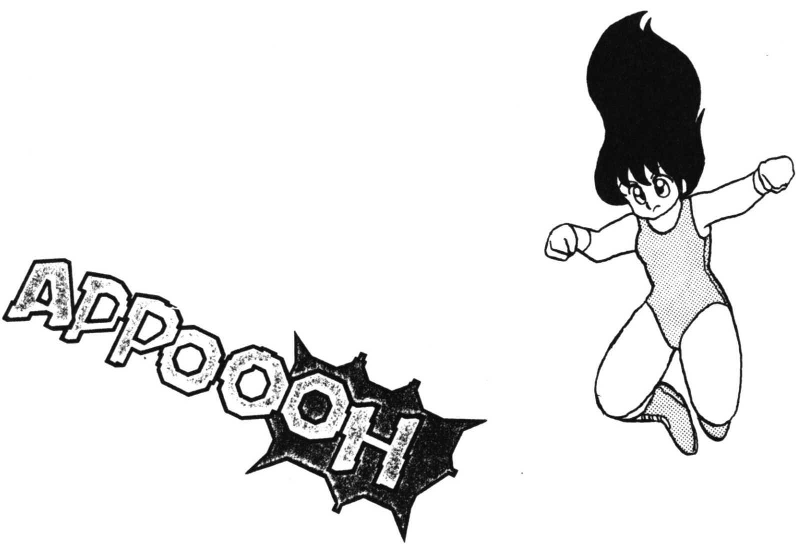
9. ブレンバスター　　（バブ・ブッチー
ジャイアンツ以外）

。この2技は、決定的ダメージを与える為の技である. 上と同様, D.Sが白・黄の時はほとんどかわされてしまう.

10. バックドロップ　　（バブ・ブッチー
ジャイアンツ以外）

。この技を上手に使うのが勝者への道を開くことになる. かわされることが絶対にないので、やりまくると気持良い. また, 敵を場外に出すのにも良く使う. 当然敵もよくかけてくるが、防ぎ様がない. それ程強いのだ.

。高速で面クリをしたい人は、ケリで痛めつけず、敵を起こしたらすぐさまやるのも良い（ただし危険）.



3 PARSONAL FEAT

さて、基本技はマスターできたかな？　さっきの10個の技を完璧にマスターしてないと、強いレスラーにはなれないぞ。　いちいち考えないで、リアルタイムに技が出る様になるまで訓練しよう!!

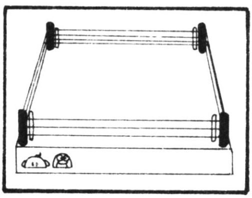
ここでは、勝つ為に必要不可欠なる技を説明しよう。

必殺技（わざ）

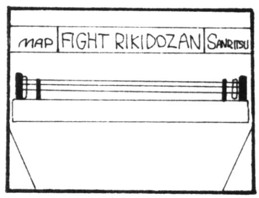
ALL WRESTLERS

1. 場外に出る・場内に入る

アッポーには画面が2種、リング画面（図A）と、場外画面（図B）があり、各々出方、入り方が異ります。



図A



図B

- 図Aで場外へ出る時 …… レバーを下にして キック or パンチ
- 図Bで場外へ出る時 …… レバーを下にする
- 〃　場内へ入る時 …… レバーを上にして キック or パンチ

場外画面で、カウント18ぐらいの時に誤ってレバーを下にしてリングアウト負けする人が私を含めて多いのです。　おろっ

2. 敵を起す

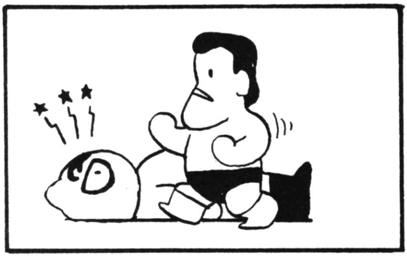


図 C

倒れている敵を起すには、図Cに示すように、敵の胴体部分に自分をもっていき、レバーを下に入れます。
但し、敵がバブの時は、パンツぐらいのところでやって下さい。

D·Sが浅い白の時、起したらすぐやられるので、そーゆーときは起さず、起きるのを待ってケリを入れよう。

ロープ際で、自分がロープを背にして起す時、うまくしないとロープと敵にはさまれて、ケリができないので、起す場所を工夫して下さい。

3. 敵をロープ・鉄柵に投げる（鉄柵攻撃）

敵を起した状態で　パンチ

近距離にあるロープに投げると、リバウンドした敵にフッ飛ばされてしまいます。

D·Sが白・黄のとき投げると、きまってドロップキックを喰らってしまうのだ。



4. コーナー・ポストに登る

ポスト下に行ってレバーを上へ

5. ブルドッキング・ヘッドロック

ホールド → ホールド ＋ レバー （or パンチ）

レバーを進むべき方向へ倒さないと、ヘッドロック・パンチとなります。

確実にやるには、D·Sを赤くし、ロープに投げてしま

うと楽です。　また、マットの一番上と下でやると、鉄柱攻撃となり、また、途中でクラッシュさせたい時は、キック を押して下さい。

6. ヘッドロック・パンチ　（ブッチー以外）

ホールド → ホールド → パンチ

レバーはニュートラル

7. フライング・ニードロップ　（ブッチー・バブ・タイガージャイアント以外）

トップロープから キック

8. イタチごっこ

別に技ではないが、覚えておきたいテクだ。

① 場外に出る
② 敵が場外に出たらすぐ場内へ戻る。（左右に動く）
③ 敵がロープに手を掛けたらすぐ場外へ。
④ ①へ帰着

上をくりかえし、少しずつ左右にズレつつ行うと、敵との距離が大きくなり、形勢を立て直せます。　また、一本取ってからだと、敵が場外へ出なくなるので、好きな処で上って下さい。

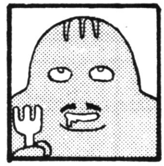
9. 体固め系の技を確実に行う。

高めラウンドになると、ホールド を押したとたん、逆にヘッドロックetcの技をかけられてしまう。ホールド を使う技を確実に履行するには、キックやバックドロップetcでダメージをため、D.Sを赤くし、ロープに振ってしまえばよい。　また、組み合ったら パンチや キック を連打していれば、それ相応の技がかかる時もあるので、あきらめないこと。

次は、お待たせのレスラー別の技です。

BUCHIE

ブッチー
370 LBS



1. 地獄突き　[パンチ]　(100pts)

　一撃必殺・ダメージ倍増の強力技。あぽっ！

2. ヘッドバッド　[ホールド] → [キック]　(100pts)

　病みつきになりそー！

3. かみつき　[ホールド] → [ホールド] → [パンチ]　(100pts)

　カウント1につき100pts。カウント5で反則負けであるが、レフリーの"ファイブ"の声が実に遅いので、よくやってしまう、禁断の秘技なのだ。　ダメージ少～中。

4. 凶器攻撃　[ホールド] → [ホールド] → [キック]　(100pts)

　三っ又フォークが遅い。　ダメージ少。

TIGERMAN

タイガーマン
200 LBS

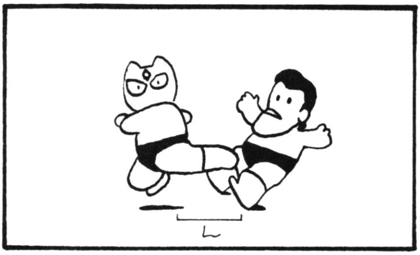


1. フライングボディアタック　(300pts)
(トップロープに登り) [キック]

　タイミングのみで勝負！　落ちる時のタイガーがエクソシストしているのじゃ。　ダメージ中～大。

2. ローリング・ソバット　一定の距離をおき [キック]　(120pts)

　次ページにおける距離を体験してネ。　近いとケリ、遠いとドロップキックとなりやす。　ダメージ中～大。
　また、敵の背後からもかけられるのだ。　くらい….



左図における L でソバットか否かの判定が下る。
プレイして確めて欲い。

なお、後出のイノケのエンズイ切りも同様の距離で決まるのだ。

UMA

ウマ
240 LBS



1. 竹刀突き　竹刀を持ち [パンチ]　(50 pts)

場外に出ると左に竹刀が立てかけてあるので、そこに行くと竹刀が取れます。　但し、こちらが一本取ると、敵が出て来なくなるので、この技をかけられる事が少なくなります。



HOGEN

ホーゲン
370 LBS

HANSON

ハンソン
300 LBS



1. アックスボンバー　(ホーゲン)
1. ウェスタンラリアット　(ハンソン)

共に、ロープに投げ [パンチ]　(300 pts)

ダメージスター（以下D.S）が赤くないと、逆にドロップキックを喰らうこともあるので注意が必要なのだ。

INOKE

イノケ
240 LBS



1. エンズイ切り　一定距離をおき [キック]　(300 pts)

ソバットと同じ。　但し、かけた後体制がくずれるのが難。

GIANTS ジャイアンツ



1. ヒッププッシュ　敵が倒れてる時 キック (80pts)

　どーみても足踏みだけど強い！

2. ジャイアントプレス　敵が倒れてる時,離れて キック (200pts)

　インストラクションには ホールド って書いてあるけど、実際は、離れて キック なのだ。

3. ネックハンギング　ロープに投げ ホールド → パンチ

　カウント1につき100ptsで、カウント5で反則負け。はっきり言って、ダメージを回復させるよーなもんで、弱い。苦労してみつけたのにっ!

4. スタンディング・ボディアタック　ロープに投げるだけ

　強い！　D.Sが赤くなってからやった方がいい。ロープ際でのサンドイッチがまた楽しい。　(100pts)

5. ボディアタック・パンチ　ロープに投げ パンチ 要タイミング

　某誌に"ジャイアント・パンチ"と載ってた奴。よーするに、ロープに振られて戻ってきた敵にまず、ボディアタックをくらわし、その直後にパンチをおみまいするのだ。点も、ボディアタック＋パンチで150pts入る。ダメージも大きい。D.Sが赤ではできない。

BABU バブ



1. ヒザゲリ　近距離で キック (50pts)
2. 十六文キック　中 〃 (80pts)

　ヒザゲリよりも、十六文の方が強力(あたりまえだのくらっかあ!)
また、ロープにとばさない限り、近づいてくる敵に対して キック を連打していれば、十六文になる。

3. 三十二文ロケット砲　　ロープに投げ キック　　(200 pts)

強力なのはいいが、敵がすっとぶのが難。　D・Sを赤くしてからやるべし!

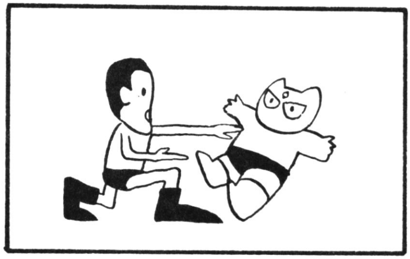
4. ボディプレス　　倒れている敵からはなれて キック　　(200 pts)

実は、ついこないだまで知らなかったのですよ。ニードロやらんかいっ!とボタン叩いたら、できたんですねぇ。　かっこが情ないので滅多にやりませんけど。

5. ココナッツ・クラッシュ　　ホールド → ホールド → キック
(150pts)

あんな細い2ドットの足で、痛くないのかしらん? 高次ラウンドでは、D・Sを赤くしてからやる遊び技なーのだっ!

6. 水平チョップ
7. からたけ割り　　パンチ　　(50 pts?)



ところで、バブがこの技やるの知ってました?

実は出来るんですねぇ。　基本として、
① 敵のダメージがないとき
② 滅多矢鱈には出来ない
のです。

どしてもやりたいならば、図の如くして、パンチを連打して下さい。　たいがいかかります。

また、バックドロップを喰らい、ダメージがなく、なおかつ パンチ を連打している場合、こーゆー場合は80%の確率でかかります。

なお、上の2つの方法でもかかるのは大概、水平チョップで、からたけはほとんどかかりません。　もしかしたら別のかけかたがあるのかも?　御存知の方、是否御一報下さい!!

4 REVERSE FEAT

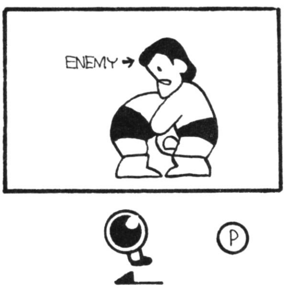
さて、これで全技を覚えた！と思ったら大間違い。この返し技を覚えないと、実戦では勝てへんでぇ！ (大阪、もーいちど行きたい)

1. リバース・バスター　(パイルドライバー返し)　(250pts)

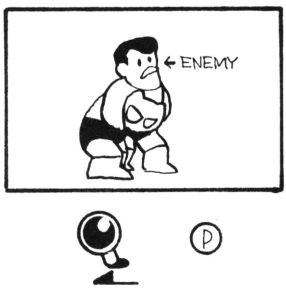
[パンチ] + レバー　　全レスラー用

これは有名ですよね。敵がパイルドライバー or ブレンバスターをかけてきた場合，こちらのD·Sが赤以外ならば上記の動作でブレンバスターをかけます。D·Sが赤い時は、殆んど無理。だけどあきらめないでやってみる価値はあります。

1.



2.



2. リバース・バックドロップ　(ヘッドロック返し・250pts)

[パンチ] + レバー　　注：バックドロップを持つレスラーのみ可能

さて，ヘッドロックをかけられたばやいどう対処するか？ D·Sが赤くなってない場合に限り、上の操作でバックドロップをします。又、レバーをバックドロップとは逆の方向へ入れると、敵をロープへ投げますよ。百聞は一実行にしかず。やってみませう！

5 PATTERN for Winning

君がこの戦いのワンダーランドで怒濤の快進撃を続けるために……

は、パターンが必要です。 本当はスポーツゲームだからパターンなんておかしいんですけどね。 まあ、これに載っているパターンは、今まで出てきた技が出来れば、確実にできるよーにしてあります。 そう、難易度は高くありません。 御安心を！

TIGERMAN

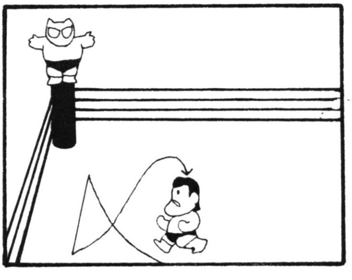
主に使用する技
- ケリ
- F.B.アタック
- ソバット
- バックドロップ

このパターン、実に楽なので初めての人でも安心！

―――― HOW TO WIN!? ――――

① ゴングと共にレバーを上へ。 そのまま左上のコーナーポストに登る

② 右図の様に敵が動くので、図の所に敵がきたら、F.B.アタックを喰らわす。 この時、カウント2.5ぐらい。 但し、敵に依ってはカウント2ぐらいで図の如くなるので注意（特にハンソン）。



もし失敗したなら、あわてずに。 組み合ってしまわないように。

③　②を実行したら、すぐ敵を起し、ケリを連発。倒れたらすぐ起し、ケリ・ケリ……。10発目ぐらいでD・Sが出る。（アンドレはもう少し多い）

④　念の為、1発のケリで倒れるまで続け、倒れている敵を起して、ソバット！　または素速くバックドロップ。

⑤　この時点でD・Sが黄色い。そのままソバットやバックドロップを入れ続け、D・Sを赤にする。

⑥　大技（ブレバス・パイル）を適当に決めて、勝ち！

どーです、簡単でしょう？　このパターンで重要な所は、②と③です。もし、②を失敗したら敗色が濃くなります。対策は、キック を連打し、ケリをねらうぐらいですね。ケリが入ったらすぐ③に移る。また、組み合ったらボディスラムを狙い、ケられたらドロップキックして、すぐコーナーポストへ登り、②に帰着。また、②で落ちる所が悪かったり、③でのたのたしているとケられるので、動作を素速く！　もしケられたらすぐポストへ登り、②へ帰着。

要はタイミングですから、やってすぐなれれば100万はすぐそこです。また、上にあげたパターンは、ほんの一例です。ケリ殺しのあとは好きにして下さい。

上のパターンは、一本目・二本目ともにつかえます。特に2R・3R目はFB・アタックの後、すぐD・Sが出るので、③をとばしてもかまいません。（アンドレは③をやらなくてはだめ。）

重要：このパターンに限らず、ケリを入れる時、パンチをする時は必ず、レバーを敵の方へ倒しつづけて下さい。理由は、やるとわかりますけど、こっちがケリetcを入れる時、敵が身を引くんですよね。その対策です。又、敵を追いつめると言う事もあります。

重要：また、D・Sが赤いからといって軽率にフォールせず、オートフォールするまでエルボー等を入れ続けた方が無難ですね！

BUCHIE

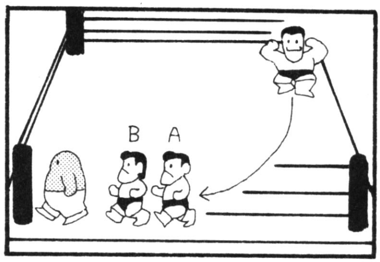
主に使用する技　　。ケリ　　　。エルボー
　　　　　　　　　。地獄突き　　ドロップ

いわゆるケリ殺しパターンの基礎となった、名パターン。

―――― HOW TO WIN!? ――――

① ゴングと共に左を向く。すなわち敵に背を向ける。

② 敵は、Aぐらいに来ると、何故か減速をするので、Bぐらいにひきつけ、ふりかえりケリを3発入れ、地獄突き!!



③ と、敵は倒れるので、起してケリの連発。D・Sが出たら、地獄突きの連打。

④ D・Sが赤くなったら、エルボーを数発入れて、勝ち。

対策　②でふりかえるのが早いとドロップキック、遅いとバックドロップを喰らう。そーゆー場合、すぐに場外に出、いたちごっこをして敵と離れ、②へ帰着。

遊び技　④で充分痛めつけたら、ロープに投げ、ホールドを連打して、凶器やヘッドバッド、かみつきをやって点数を稼ぐ。かみつきをやってオートフォールがならいらしい。

一本目、二本目共に上のパターンでOK！是否、②でふりかえるタイミングを覚えて欲しいですね。これから出てくるパターンの殆くはこれを使いますから。

ブッチーは、ドラーガのスライムに似ている！

HANSON & HOGEN

主に使用する技　　・パンチ　　・バックドロップ
　　　　　　　　　・ケリ　　　・エルボードロップ

超陰険パターン。　必殺"ケリ殺し"！！

―――――― HOW TO WIN!? ――――――

① ゴングと共に左を向く

② ブッチーパターンと同様なタイミングで振り返り、パンチ！続いてケリを3発。

③ 起こしてはケリを繰り返し、D.Sが黄色になりかけたくらいから、バックドロップ！

④ D.Sが赤いので、ロープに振り、アックスボンバー orウェスタンラリアット！

⑤ 必要があればもう一度④をやるか、エルボーを食らわすかしてオートフォールに持ち込み、終わり.

②に対する失敗の対策は、ブッチーと同じです.

重要：とにかく、タイガー以外のレスラーで戦う時は必ずリングの下部で戦うこと.
リング下部で戦えば、たとえ形勢不利になっても場外へ逃げれるからです。場外へ出たならイタチごっこで形勢を立て直し、再び戦えば良いのです.



INOKE

主に使用する技　・パンチ　・バックドロップ
・ケリ　・エンズイ切り

ケリ殺しの応用パターンです！

—— HOW TO WIN !? ——

ハンソン・ホーゲンパターンを②まで行い、

③　D.Sが出るまで起してケリを繰かえす。

④　D.Sが出たら、エンズイ切りを連発！

⑤　赤くなったら決め技をかけ（バスター・パイル）、必要に応じてエルボーかニードロを決めて勝ち。

二本目を取る時、②のケリ一発目ですでにD.Sが出ているので、三発目にケるかわりにエンズイを入れても良い。

対策：④でのたのたしていると、逆にドロップキックを喰らう。　やられたら迅速に場外へ出て、イタチごっこ。

UMA

主に使用する技　・竹刀突き
・ケリ殺し用技

—— HOW TO WIN !? ——

①　ゴングと共に場外へ

②　左へ行って竹刀を取り、その場で　パンチ　を連打して竹刀突きを敢行！

③　敵が倒れたらそばに行き、また竹刀突き。　これを繰り返す。

④　D・Sが白くなってからもう一度竹刀突き。　敵が起きるのを待ち、再び竹刀突き。

⑤　敵が倒れたらすぐ起こし、左の鉄柵へ投げる。

⑥　カウント18の声と共にリングへ戻って、勝ち。

対策：　もしドロップキックを喰らったら、あせらず、レバーを動かさないで パンチ をたたき、竹刀突きを狙うべし。　以後、パターンに戻る。

重要：　アンドレは、カウント17で立ち上るので、すかさず竹刀突きをし、その場でレバーを上にしてリングに戻るべし。

とにかく、リングアウト負けをしない様、カウントには注意する。　また、⑤でのたのたしていると組み合ってしまうので動作は素速く。　もし組んでしまったら、パンチ を叩いてボディスラムを狙い、すぐリングへ戻る。　また、もし自分も敵も2人共リングに戻った場合、敵に背を向け、ケリ殺しパターンに入ること。

以上が一本目の取りかた。

二本目を取るには、ケリ殺しパターンを使う。　但し、ウマはイノケの様にはいかないので、D・Sが出たならば、バックドロップを多用するべし。

余談ですが、一本目・二本目と、1R目・2R目…の意味が違う事に注意!!

ラウンドと言うのは、その試合の数であり、本目と言うのは、こちらが勝った数を指すのです。　意味を取り違えない様に！



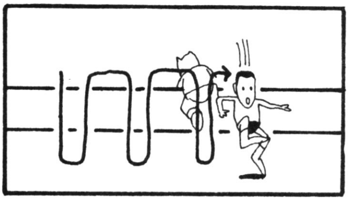
BABU

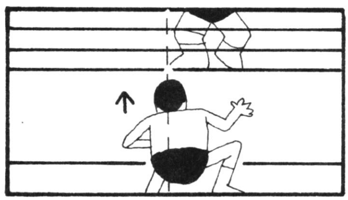
主に使用する技　○ヒザゲリ　○ボディアレス
○16文キック　○ニードロップ
○ヘッドロック・パンチ

バブは、弱い。　それゆえパターンも複雑である。
かなり困難であるが、頑張ってくれたまえっ!!

―――― HOW TO WIN !? ――――

① ゴングと共にイタチゴッコを開始（図A）。敵が場外へ出なくなったらバブも図Bの様に戻る。


図A


図B

② 戻りつつ [ホールド] を連打するとヘッドロックがかかるので、すかさず [パンチ] 。

③ 倒れた敵を素速く起し、ヒザゲリを連発して敵を倒す。

④ 倒したら、レバーを左にして [キック] を叩く。
すると敵は場外へ落ちる。

⑤ 落としたらすぐ場外へ。すばやく敵を起しヒザゲリを連発。これをカウント15〜16まで繰り返し、起して鉄柵へ投げ、リングへ戻って勝ち！

対策：　②で、逆にかられた場合……

・目の前でウロウロしている時は [キック] を連打し、ヒザゲリ。で、場外へ出て①へ帰着

・組み合ったら、[パンチ] を叩いてボディスラム。

すぐに場外へ出て①に戻るか，起してケリの連発。

○投げられたり，なすすべがなかったら，時間をセーブする為に負けて下さい。 ２Ｒ目以降，敵は弱くなるのでそれを狙います。（全てに共通）

以上が一本目（１Ｒ目）のパターン。 二本目のパターンは下の通り。（１Ｒ目負けの場合，２Ｒは一本目のパターンを使う）

対アンドレ

① ゴングと共に左を向き，敵が中程まできたら振りかえり，水平チョップ！

② すぐ起し，左のロープに振り，上に退避。右からくるアンドレはドロップキック自爆するので（元の位置にもどっていること）すぐ起してケリの連発。 D.Sが赤くなったら倒して，ボディプレス，ニードロで痛めつけてオートフォール。 で，勝ち！

対ウマホーゲン

① ゴングと共に場外へ出，図Bの位置で戻り，[キック]の連打。 16文が決まる。

② 以後起してケリを繰り返し，D.Sが赤くなったらボディプレス・ニードロを連発して勝ち。



対タイガーイノケ
ハンソン
ブッチー

① 対アンドレの①と同じ。

② すぐ起してヒザゲリの連発。

③ D.Sが赤くなったらボディプレス・ニードロップを決め，勝ち。

もー，とにかくバブは強いので，上のパターンをやるときは慎重にして下さいませ。 とにかく組み合ったら，[パンチ]を叩いてボディスラム，危くなったら場外へ出てイタチごっこと，セオリーさえ守ればどーにかなります。

GIANTS

主に使用する技　。パンチ　。足踏み(ヒップ・プッシュ)
。ケリ　。S・B・アタック
。ジャイアンツ・プレス

―――― HOW TO WIN!? ――――

① ゴングと共に振り向き、左に向く。

② 前出のパターンと同様振りかえり，パンチを3発，続いてケリを1発。

③ D・Sが赤くなるまで起してケリを続け，赤くなったら足踏みかジャイアンツ・プレス!

④ すぐ起してロープに投げ，S・B・アタック。

⑤ 足踏みで勝ち。

以上一本目。④は抜いてもいいです。④を抜いた場合，最速で25秒です。

二本目は，②を行うとすでにD・Sが赤いので，そのまま足踏みを一発ないし二発喰らわして勝ち。この間，なんと17秒!

以上の様に，アンドレで戦うと非常に速い! これでやると100万点取るのに，多く見積って1時間45分ぐらいですね。他のレスラーでやると約3時間かかるので，実に経済的? ゲームセンターのオペレーターが，泣いて喜こぶ必殺パターンなのさっ!

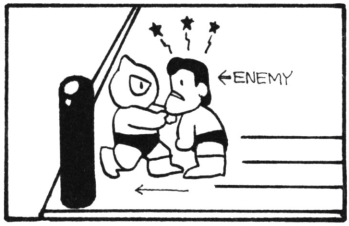
★PERSONAL FEAT補足★

。 ロープに敵を振らずに、いきなりネックハンギングする技があった．方法は簡単．
上記の②でパンチを出し、D.Sが出たらすぐさま ホールド → パンチ ．敵にダメージの出やすい2，3本目で行ってください．

6 BUGS

さて、毎度おなじみの、バグです。　アッポーも結構楽しいバグがあるんですよねぇ。　是否、やって見て下さい。

その1. 素通りロープ投げっ！



普通、ロープに投げた敵に当ると倒れるのだが、これを当らなくする方法が有る。図Aの如く、ロープぎりちょんでロープを背にして敵を起し、投げる。　すると敵は自分を素通りし、ロープに直接ブチ当るのだ。（左側のみ）

その2. 時間差ラリアット！

某スーパーなんとかに載ってた奴。　相手がブッチーの時、D・Sを白か黄色にしてロープに振る。　ラリアットをかけようとすると、ブッチーが立ち止り、ケリをするが、次の瞬間ラリアットで叩っとぶとゆー情けない技。
同様の事が、ホーゲンのアックスボンバー，ジャイアンツのS・Bアタックでも出来るのじゃ。

その3. 孤独なケリ（ソバット・エンズイ・ドロップを含む）

時たま、ケリをしたのに敵に当らず空しい思いをする。それだけの事。　パンチでもある。

その4. 孤独なケリ　そのII

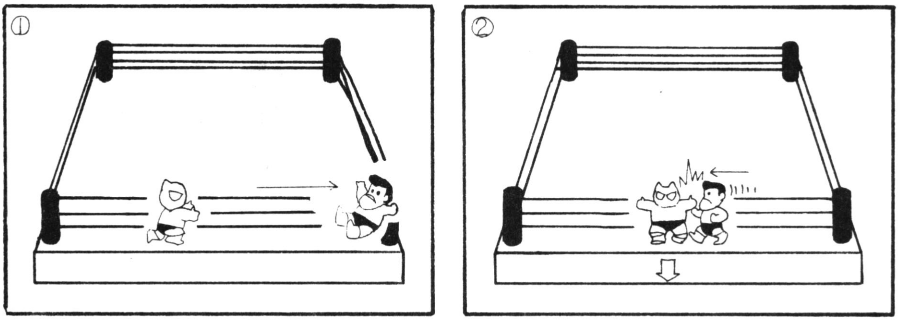


孤独なケリで、敵が上方に逃げる場合、こっちまでつられて動き、孤独なケリをし続けるのじゃ。　パンチじゃ出来ないと思った。

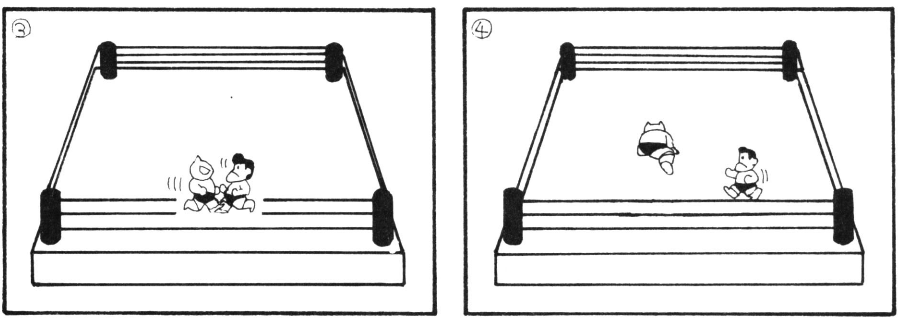
その5. リング内場外!

画面はリング内なのに自分だけ場外にいる状態にする爆裂のワザ.

① 画面下方で敵のD.Sを赤くし、ロープに投げる.
② ロープに振られて戻ってきた敵とぶつかる瞬間、場外に出る動作(レバーを下にして キック)をする.



すると・・・・



プレイヤーはリングにいながらして、場外に出たことになります. 当然互いにワザはかけられず、リング内をうろうろするしか能がなくなります. この状態からぬけ出すにはリング中段(ここまでしか動けない)へ行き、場外から場内へ戻る動作(レバーを上にして、 パンチ OR キック)をして下さい. するってーと、爆笑!! 図④のよーになる!! (マットのド真中でリングに上る)とっても楽しいので是否やってみるでゲス!!

その6．人間消し

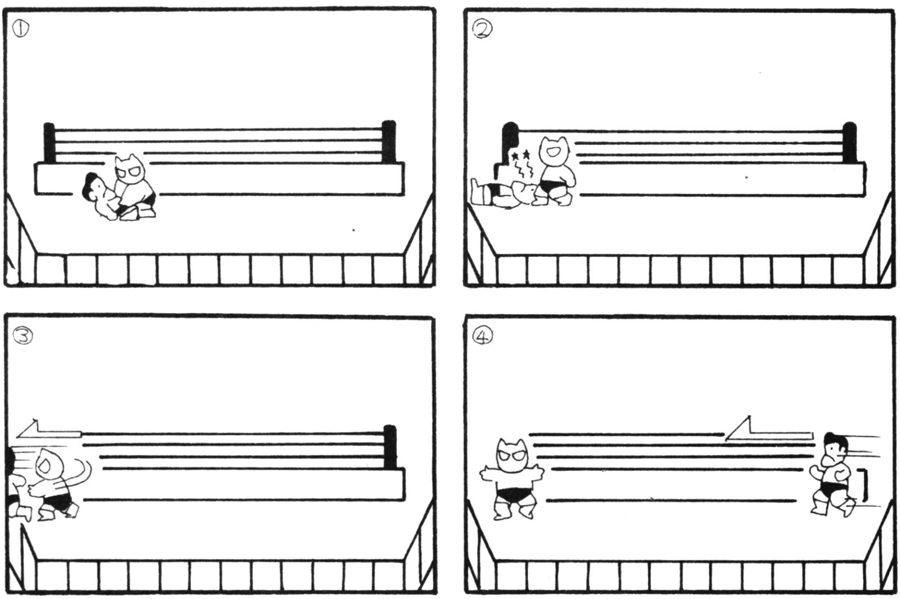
画面上のレスラー2人、レフェリー1人を消し去る技。やり方は至極簡単。残りカウント1秒で場外から場内へ戻るだけ。

画面が場内に切り変った時すでに人影はなく、しばらくの後にレスラーたちがリングに出現する。

その7．場外ワープ

場外の端から端へ、画面の裏を通して敵を投げる技。

①敵を場外に落とし、リングサイドギリギリの所で起こす。
②ケリ、ブレーンバスター等で敵を画面両端どちらかの鉄柵ギリギリまで運ぶ。そして敵が鉄柵に当たってはね返るようにする。
③そこで起こし、［パンチ］でエイヤッと画面端へ投げる。すると！なんと敵レスラーは画面から消え、反対側の鉄柵から姿を現わすのだ！（ヘッドロック、ラリアット等をかけることもできる）

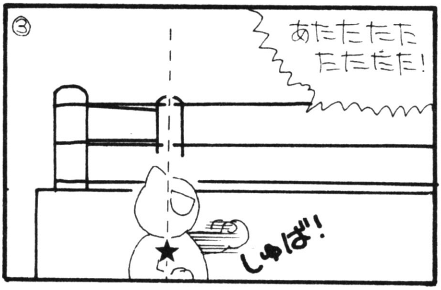


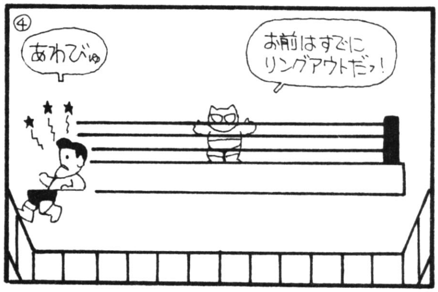
その8. 究極の秘拳!! 北斗神拳!!

なんと、アッポー・パンチは北斗神拳だった!!

パンチした時、レスラーの体が2つに割れるが、その状態をキープする荒技があるのだ!

① 場外ワープの手順②までやり、敵を起こす。
② D.Sが**黄色**になったら投げる。
③ ★のポイントまで進み、ひたすら[パンチ]を叩き、反対側から出てくる敵をむかえうつ。あたたたたたっ!!
④ すると…お前はもうアッポーだ。





敵レスラーの体は、D.Sが消えるまで、2つに割れたままになります。最高におもしろい!これを書く為にこの本があるよーなもんですから、これをやらずしてアッポオを語るべからず!です。もちろん,バブ&ブッチーではできませんよ!

AFTER CARE for VOL.13

- 13号(前号)のSP表で PARSEC 40 の→1は"き800"です。
- 面飛ばしの実行可否は、ランク設定によるようです。
- ノバのラウンドフォーメーションが一部欠落しています。
- P.10のプログラムの80行の2*Mの後に)を追加。
- あのプログラムはGF本部のFM7のベーシックで組んだので一部機種でエラッた様ですが、簡単なプログラムなので各々デバッグを施して下さいませ。
- ¥とは、整数除算の演算子で、INTで代用可。



7 EPILOGUE

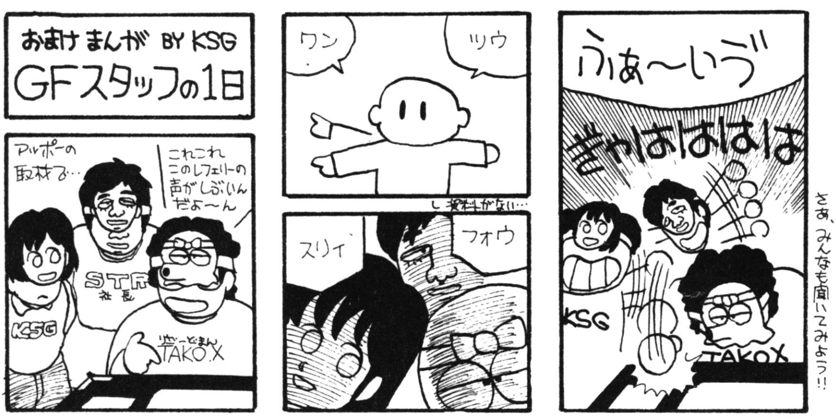
アッポーマニュアル、どーでしたでせう？

このゲーム、プロレスにくわしくなくてもそれなりに楽しいんですよね。 でも、反面技のかけかたがわからんかったりして難しい所もあります。 一応その事を念頭に置いて書いたつもりですけど、わかっていただけました？

と、言う訳で、このゲーム、私TAKO.Xから採点して、10点中8.5点をあげたいっ！ ちょっと甘いと思われるかもしれませんが、それには訳があるんです。

実は、アッポーの開発はセガではないんです。 何処か？ それはナント、サンリツなんですねえ。"ジャントツ"や"Mr.ジャン"、それと"ドリームショッパー"のサンリツです。 はっきり言って、マイナーゲームメーカーの感が強かったサンリツが、こんなコミカルなゲームを作ったんですからねぇ、点が甘いのもとーぜんとゆーわけです。

と、ゆーわけで、終り。



LETTERS

＊某月刊ログイン誌8月号のビデオゲーム通信を見て驚いた．ほら、例の群馬のインチキ少年、説明を見て察するに、S.S誌でおなじみの○星○た○ではないだろーか．まあ、彼かどーかは別として、とにかくその記事を見てぶっとぶぐらいに頭にきた．機械をいじくりまわして全国TOPになるなんて、僕は裏切られた思いだ．そーゆーアホはゲームセンターから追放すべきだ．パソコンでも買ってこわしていればよいと思う．とにかく腹が立った．

（NO.316　中尾清孝）

☆今のハイスコア命！という風潮がこのような行為を生み出しているのでしょう．それをあおっている本もあるようですが…それにしてもゲームを楽しむ心をなくしてしまっているのは悲しい事です．

（NO.001　STR）

＊VOL.12の「がんばれ奈夢子ちゃん」でナムコの事が書いてありましたが、あれは実にもっともだと思います．今のナムコはもう開拓精神をなくしている．セガを見習ってみろ！パックマンだって、Mr.DO！みたいに発売するたびに内容が濃くなればいいんですが…．ナムコは今後に期待をかけるしかないようです．ところで、話は変わりますが、僕の家から自転車で1時間くらいの所にあるゲームセンターになんと、あのチャックンポップがあったのです．思わずやってしまいましたが、GFに載っていたスーパーハートの出し方を憶えていたので一躍ヒーローになることができました．ゲームオーバーになるとプレイヤーに礼をするのがかわいかった♡少しこれでタイトーを見直しました．それにしても今年のナムコは期待はずれです．

（NO.224　小柳斉民）

ISSAC　DO! RUN RUN

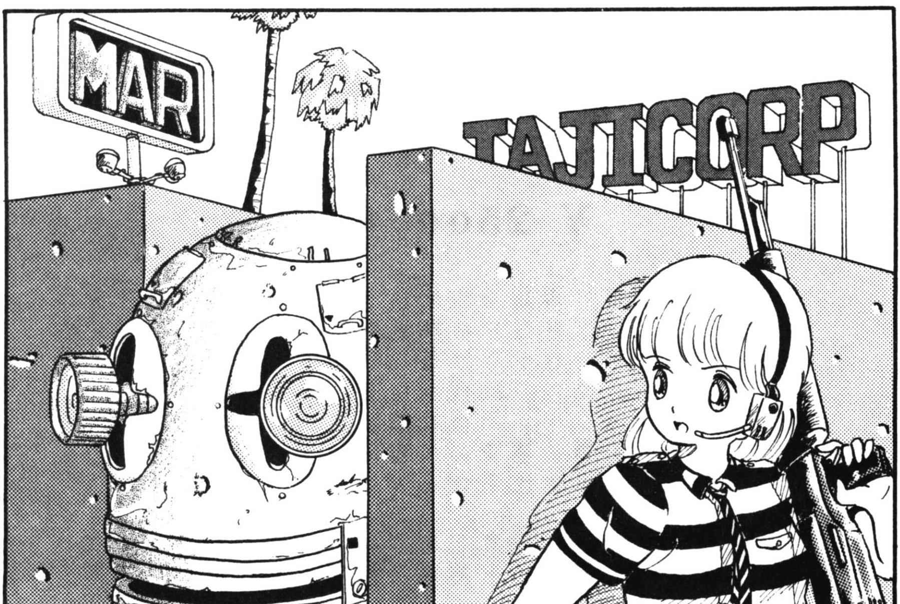
☆タイトー、ユニバーサル等はこれからもすごいですよ．期待しませう．セガもがんばって欲しいですな．

（NO.003　杉森　建）

FROM GAME FREAK

ゲームフリークでは創刊以来、会員の希望というものを重視し、ページ数の増加等でそれに応えて来ました。その中で、「読者（会員）とのコミュニケーションが少ない」「情報が少ない」等の意見を多く頂きました。そもそもG.F.のカラーというものは、一機種（特に最近は）のゲームを徹底的に研究、攻略するというもので、どうしてもページが足りなくなり、また情報も遅れがちになってしまっていました。

そこで、この問題を打開し、G.F.のボルテージを上げる為、いくつかの企画を立てました。



カット／MAR

★創刊！　プチ・ゲームフリーク

以前、杉森氏のコミック大賞入賞のお知らせと新製品等の情報をお知らせしたプチ・ゲームフリーク（B4版・コピー2P）が、この度正式に会員特典として定期刊行されることになりました。これはその形の気転さを速さに変えて本誌ではお伝えできない新製品情報等を迅速に伝えようというものです。また、会員の交流を深めるページなども作る予定ですので、LETTERS, イラスト等、どんどん送って下さい。

（大体月2回刊行予定・B5版・オフ4P）

★GRADE UP! GAME FREAK

ゲームフリークの創刊時のページ数は14ページ。現在は28ページor36ページ。大変な変わり様です。特に最近はあまりの徹底攻略の為、36ページに成るものも多くなりました。そこで、突然ですが…

現在、会員の皆さんには15号までの会費を払っていただいていますが、新たに19号までの会費をいただきます！

VOL、16，17，18，19＋EXTRA3
＆プチGF＆郵送料＆手数料

¥2500 です。

高いっ!!と怒り爆裂の方もいると思いますが、36P本が多くなり、プチGFの郵送料等も考えると、はっきり言ってこれでもかなり苦しいのです。特に古くからの会員の方には18P時代からずっと会費据え置きと、今は完全にボランティアの状態、この危機を抜け出すにはひとえに会員の皆さんの御協力が必要なのです!! 買って絶対に損はさせません！

と、いうわけで、同意して下さる心優しい方は、10月末日まで（必着）に小為替でGFまでお払い込み下さい。
SORRY!!

あっと、それから会員証も新たに発行します。 奈夢子の1千万点おまもり付

これからの発刊予定

＊VOL.15★ドルアーガの塔

会員の要望殺到！ついに登場の必殺本!!
- 全フロアーマップ
- アイテム出現・性能表
- 敵キャラクター出現表・スコアー表
- BUG・テクニック　etc.

＊VOL.16★ロードランナー
- 全ラウンド完全パターン
- 隠れキャラクター　etc.

☆VOL.17～

★スターフォース
- ゴーデスの謎を解く！

★グレート・ソードマン
- 完全必勝パターン

★空手道／対戦空手道
- バカでも出来る100万点！

★パックランド
- 「あたりまえの不思議」完全解析！

★ミスターバイキング
- おまたせしました….

★アップンダウン
- 16ラウンド全マップ

★フリッキー　etc.

☆EXTRA　超少女奈夢子II

あの奈夢子ちゃんがまるまる一作読める！杉森建入魂の描きおろし長編.

VOL.17以降はあくまで予定ですので発行順、構成等は全く未定です.（企画倒れもあり得ます…）攻略法のレポートも待っています.



@がんばれ!
奈夢子ちゃん
J-450
作画　エクイテス杉森 KSG
今回は，スタープレイヤーになりたいけど，腕がついていかないというマニア諸君のためのゲームセンターにおける見栄講座です.
まず，プレイする時には決して体を激しく動かしたりして必死にやってはいけません.
うおおおおお
©ドンと野郎
もうこんなゲームはあきてしまったがしかたなくやっているという感じでやる.
スタープレーヤーとしての余裕を示す為面クリ後のデモの時等には画面を見ずにかたわらに置いたマンガを読む.
図解：これがマニアのプレイ方法だ!!
プレイがうまくいった時なども
やったあぁ
などと感情を表してはいけません.
あくまでもムッとして
すごいッ
うおーっ
オオッ
周りの見物人にアピールしましょう.
ねえ，ゼビウス何点くらいいくの?
などと聞かれた時も・・・・・
いやー俺1千万点しかいかねーんだよな
と，あくまで謙遜しましょう.
もし，プレイ中1度でも不本意なミスをしたら・・・・
あっ
ドカーン
たとえそれが途中であってもすぐ座席を立ちましょう.
どうしたんだッ彼は?
モッタイナイ・・・・
サァ..
スタープレイヤーは常にパーフェクトなプレイをするものです.
わかりましたか?これさえ憶えればあなたはもう立派なゲームマニア(おたく)!
さっそく試してみましょう.プレイするあなたの周りにはきっと黒山のとりまきができることでしょう.
リアルタイプ空手道だよーん
ワハハハハ
前回のつづきはどうしたんだっ!
XEVIOUS
TO BE CONTINUED

うきうき へんしゅうぶ

。 STRです。最近はゲームをプレイしてる時間より、原稿書いてる時間の方が多くなってきました。くすん・・・ 遊びたいおー。

ただ今、GF編集部では、このアッポーの他にドルアーガ、ロードランナー、グレートソードマン、バイキングの原稿が同時進行で書かれています。主スタッフが幾つものゲームをかけもちしてやってるんですっ。
東京近郊のスタッフが欲しくて欲しくて・・・
どうか、GFに力を借してくれる方、御一報下さい♡

10月からは、杉森編集長（KSG）を中心にGFの姉妹誌 プチ・ゲームフリークが創刊になります。こちらは、GFの創刊当時の味を受け継いだ情報誌で、スピード性が売り物！
こちらもよろしく♡

次号は、究極のドルアーガ本でーす。

IXA計画発動：STR・KSG・TAKO・X・TOM・ANTOM・ⓒGAME FREAK

APPOOOH MANUAL

★企画 ☆TAKO．X as LIZARD MAN
★原稿 ☆TAKO．X as LIZARD MAN
★イラスト ☆KSG as METAL SOLDIER
★レイアウト ☆KSG as METAL SOLDIER
★プロデュース ☆STR as ZMUDA-STEGUI
★SPECIAL THANKS TO

☆Mr. MORITA NO. 233
☆APPLE AGATSUMYA
☆ANTOM '84



ビデオゲーム専門誌　ゲームフリーク　14

企画　TAJI CORP '84
制作　GAME FREAK
編集　STR & TAKO.X & KSG
発行　〒194　東京都町田市南大谷241-17
協力　F・MORITA　No.233
初版　1984・SEP・25

乱丁・落丁は、大笑い。